Año 6 No. 38
Agosto
Septiembre
2005
$ 20.00

青年 Seinen

ANIMACIÓN JAPONESA Y MÁS

Gánate un DVD de ALEXANDER

EL INCREÍBLE CASTILLO VAGABUNDO

STAR TREK

FRANK MILLER'S SIN CITY

ESTUDIO PIERROT

Millenium Actress

comiCASTLE

http://www.comicastle.com

Blvd. Avila Camacho # 1165
Col. La Florida, Edo. de México
Naucalpan de Juárez
Tel.: 5560-2592

Plaza Trico Local E y F
Av. Felix Cuevas 920
Col. del Valle C.P. 03100
Tel.: 56059748 Fax 56059671.

Plaza Girasoles Loc. 10
Calz. del Hueso 465
Villa Coapa
Tel.: 5684-2966

En el interior de la República

Guadalajara Jal.
Av. de la Paz 1996
Sector Juárez
(0133) 826-1667

Monterrey, Nuevo León
Gral. Gerónimo Treviño # 405 Pte.
entre Cuauhtémoc y José Mariano Jiménez
Col. Centro

Querétaro, Qro.
Calle Manuel Herrera No. 1B
Col. San Javier C.P. 76020
Tel.: (0144)2-22-30557

DIRECTORIO

Presidente
Fernando Arias

Director General
Saúl Arellano Montoro

Editora
Gabriela López

Co-editor
Miguel Espinosa

Director de Arte
Rogelio Ramírez

Gerente de Producción
Edith Zamora

Correctora de estilo y ortografía
Mónica Barrón

Jefe de Ilustradores
Alejandro Ortega

Columnista
Tokiyo Tanaka

Articulistas
Víctor Bustos
José Gegundez
Ricardo Martínez
Mario Maya
Ricardo Melendez
Doris Morales
Cynthia Olvera
Jimena Pérez-Castro
Paúl Rodoreda
Julio Cesar Rodríguez
Edmundo Valdez
Mariana Verduzco

Ilustradores
Sergio Alarcón: Viñetas
Héctor García: Viñetas
Miguel Espinosa: Portada y viñetas
Alejandro Ortega: Viñetas
Mario Romero: Portada
Dossier y diseño editorial

Fotografía
Rocío Gaona
Martín García

Gerente de Ventas
Lic. José Antonio Villegas

AGRADECIMIENTOS:
Miguel Mallet de Warner Bros. Yareri Aguilar de Warner Home Video, Cristina Hurtado de Artecinema, Roció Chicharro y Enrrique Cedeño de Buena Vista Int. México, Evangelina San Martín de Columbia Pictures, Pascual Hernández y Rodrigo García de UIP. Christina Inman y Marcel Gaytan de 20th Century Fox, Tannya Aragón de Zima Enter-tainment, Marcela Martínez de Paramount Video, Ricardo Arnaiz de Animex2D y Roberto Rojas de Comicastle.

EDITORIAL

Amigo Lector de SEINEN

Después de dos meses ¿Te imaginabas este cambio? **SEINEN** ha sido totalmente rediseñada gracias a un gran equipo de trabajo que al igual que tú desea una fuente de información de calidad y prestigio. En esta edición celebramos con una portada especial: *El Increíble Castillo Vagabundo* de Miyazaki. El estreno de esta película ha sido largamente esperado y se proyectará en las pantallas mexicanas a partir del 5 de agosto.

También es un placer informarles que en este número contamos con la presencia epistolar de la maestra Tokiyo Tanaka quién dedicará su columna a contarnos de los pormenores de la industria del anime y manga y la visión socio-económica de estos en Japón y el resto del mundo.

Tendremos en este número una mezcla increíble de temas. Vamos de una actriz a un cántico élfico; tomamos el camino de un samurai inmortal y de ahí nos vamos a visualizar un ángel desterrado. Seguimos el camino de una serpiente blanca, pasando por unos zombis, hasta toparnos con un hechicero. En el dossier tenemos un gran reportaje de la película *Sin City*, hablamos del aniversario de la Filmoteca de la UNAM y de las recomendaciones en cine y DVD. Por si esto fuera poco, en este número comenzamos con las promociones y la primera será el regalo de la película *Alexander* en DVD, del director Oliver Stone; busca adentro las bases que te permitirán ganar.

Por último, te queremos dar a conocer el nuevo portal, **www.revistaseinen.com**, que en este momento se encuentra en construcción. En él tendrás acceso a lo más relevante de nuestra publicación y de las promociones especiales que iremos teniendo en el sitio.

Mes tras mes podrás ver todo lo que estamos haciendo por ti.

Gabriela **L**ópez **N**ava
Editora
SEINEN

INDICE

Película Millenium Actress 02

Edición Especial Conferencia de Anime en México 17

Libro de Arte Angel Sanctuary 30

Manga Blade of the Inmortal 05

Videojuegos Resident Evil 24

Juguetes Valkyrias 33

Edición Especial El Increíble Castillo Vagabundo 09

Reportaje Todas las historias tienen un principio 26

Series de antaño Hakujaden 36

Serie de Televisión Elfen Lied 12

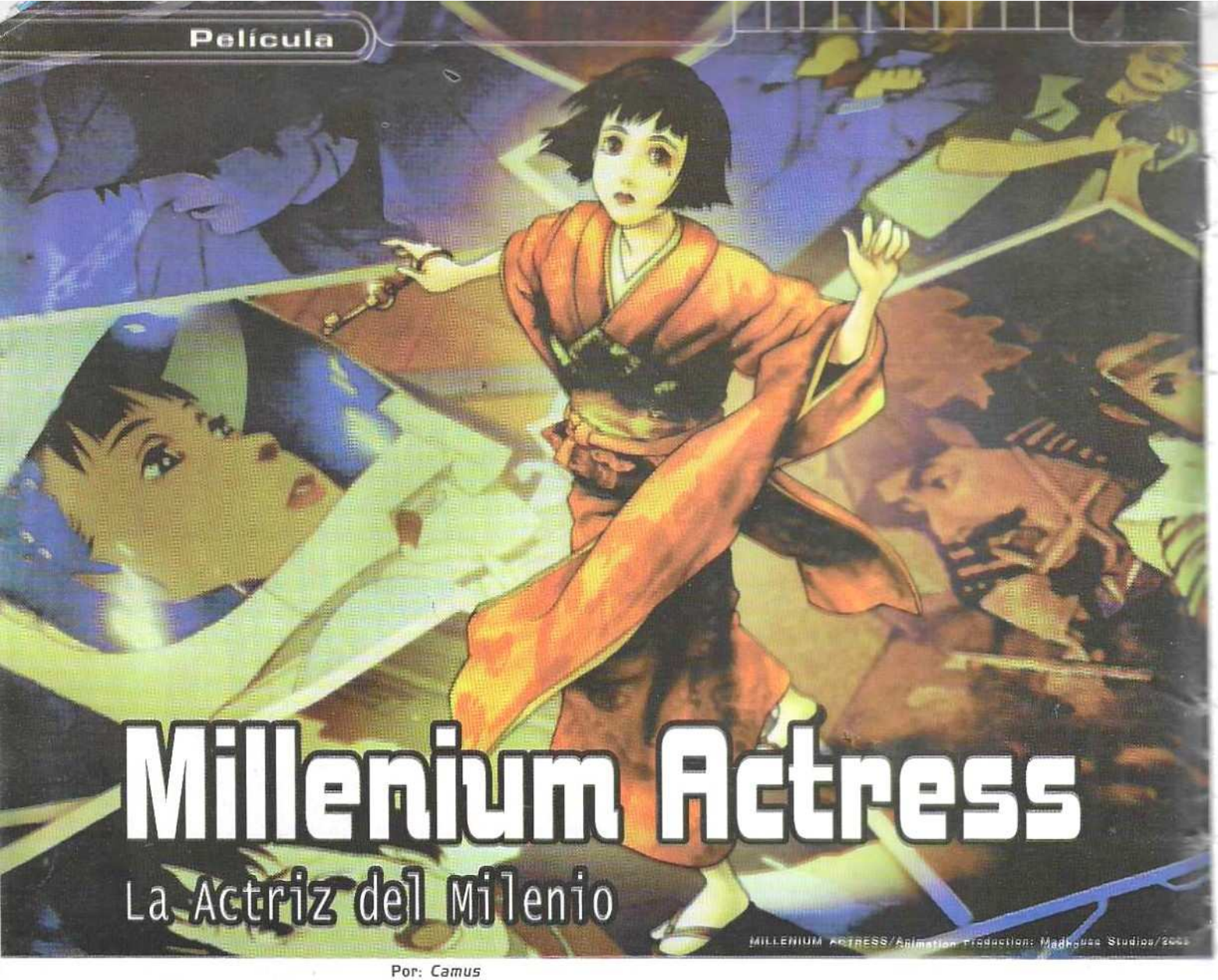
Comics y Animación Japonesa (I) 29

Estudio Pierrot Co., LT. 38

Las ilustraciones que aparecen en esta revista son inspiradas en el arte original de sus respectivos autores así como los personajes y los nombres son ©, ® y/o (TM) de sus respectivos autores y/o sus compañías propietarias y fueron utilizadas con fines periodísticos de difusión y al solo efecto de ilustrar las notas.

Queda TOTALMENTE prohibida la reproducción total y/o parcial del contenido de esta publicación, aun citando su procedencia salvo reseñas.

Impreso por Plus Impresos S.A. de C.V.
Domicilio de la publicidad: Obrero Mundial 804, Col. Álamos, México D.F. C.P. 03400
Ventas al mayoreo: 55 38 38 60
Certificado de licitud de contenido: 7626
Certificado de licitud de título: 10981
Número de reserva de título en derecho de autor: 04-1998*05261937 4000-12



Millenium Actress

La Actriz del Milenio

Por: *Camus*

Una simple entrevista:

"**S**eñorita Chiyoko Fujiwara...Es usted una gran y muy versátil actriz en todas sus caracterizaciones; fué la mujer más exitosa de la pantalla grande en Japón durante tres décadas. Es para mi un honor tener la oportunidad de entrevistarla, decirle lo mucho que la admiro y, sobre todas las cosas, preguntarle ¿Por qué dejó la actuación en el pináculo de su carrera?"

"**S**r. Tachibana, usted ha tocado una herida que nunca cerró; y sin embargo con el paso del tiempo he olvidado. Y esta llave no sólo sirvió para abrir una cerradura, sino que al final se tornó en mi prisión".

Chiyoko la actriz milenaria

Una villa en una montaña silenciosa es el escenario donde se desarrolla la película de la mismísima actriz Chiyoko Fujiwara al recibir la visita de Genya Tachibana y su camarógrafo, quienes vienen del Estudio Ginei para entrevistarla acerca de su vida personal y profesional; sin embargo, ni Genya ni Chiyoko se imaginan que este simple encuentro será la clave para resolver el gran misterio que envuelve a la actriz, cuando ésta recibe una llave que Genya lleva consigo para entregársela.

Durante la entrevista a Chiyoko se desencadena una serie de relatos que al mezclarse con los papeles que ella ha caracterizado, nos permiten ver que su vida personal y profesional están íntimamente ligadas; y nos muestran la historia de un joven pintor a quien la actriz conoció brevemente en su adolescencia, durante la Segunda Guerra Mundial y que la llevan a dedicarse a la actuación con fines más profundos.

Satoshi Kon, el director, nos remonta ahora a una película de su propia inspiración, donde lo más importante no es propiamente la historia de Japón en sus etapas más importantes que van desde la era feudal de Tokugawa, la revolución Meiji, la industrialización, el imperialismo Taisho y la segunda guerra mundial hasta nuestros días, sino la vida de *Chiyoko*, la protagonista. Y por lo mismo, en el filme predominan la fantasía y la ciencia ficción por lo que muchos datos históricos no son muy precisos.

El juego visual, la psicología y la simbología del filme

Lo enigmático de esta película no se encuentra en ser una animación avasalladora, porque no lo es, ya que, por el contrario, es muy tradicional, clásica y sencilla; sino en cómo se relata la historia; es decir, en el magnífico trabajo de dirección. Tal parece que al inicio de la película el espectador tiende a confundirse y no comprende por qué los personajes de Genya y el camarógrafo aparecen en el pasado de Chiyoko y pueden interactuar con ella. Este detalle es un concepto de dirección conocido como *trompe l´oeil* que se traduce como *"engañar al ojo"* y así se diseñó la película. Sin embargo el director Satoshi Kon no sabía qué personaje principal utilizaría cuando estaba desarrollando este concepto fílmico y decidió que para sustentar o fortalecer su juego visual, una actriz de cine sería lo más adecuado. Esta película nos ofrece una perspectiva completa de la historia a través del engaño visual al ofrecer dos tiempos o más a la vez en una sola toma, teniendo la parte subjetiva de Chiyoko, la visión de Genya Tachibana y la realidad que viven ambos cuando están juntos.

La simbología

Por otro lado, la película esta llena de simbologías como los temblores que representan la vida y la muerte y que se manifiestan al inicio, a la mitad y al final de la misma. Otras simbologías son las carencias de Chiyoko de una figura materna y paterna a pesar de que sí tenía una madre biológica, tal como lo supone el personaje de Eiko Shimao, la antagonista que hace la contraparte de la inocencia, y quien es una actriz madura; y su primer amor representado como la figura paterna al igual que el hombre de la cicatriz.

La psicología del personaje nos muestra a una niña inocente para quien lo más importante es el primer amor, y para enfatizar esto, el director lo manifiesta con símbolos a lo largo de la película. Cada fragmento de las múltiples actuaciones de Chiyoko nos muestra el paso del tiempo en su edad, así como la imagen eterna de su *alter ego* acosándola durante toda la vida.

Una animación diferente

La película es una exquisita mezcla entre realidad y fantasía; tiene una manera muy peculiar de manejar los tiempos, cruzando las líneas del pasado con las del presente, una antítesis entre ficción y realidad, manejando situaciones de la protagonista pero también de los demás personajes de manera que las historias se entrelazan y se enriquecen entre sí.

La fuerza con la que se persigue un ideal es una arma de dos filos; puede llevarte al éxito, pero también puede llevarte a la perdición total de tu ser cuando la persecución se torna una obsesión sin salida; y se pierde el sentido de la realidad con la fantasía.

Ficha Técnica: Millenium Actress

- Película de 1 hr. 27 min., publicada en el 2001 por el estudio GENCO como producción de animación, y Madhouse el estudio de animación.
- Los géneros que abarca son: Drama, Fantasía y Amor, apta para todo el público
- Títulos Alternativos: Senen Joyû Chiyoko (Japonés), La Actriz del Milenio (Español), Millenium Actress (Inglés)

Un equipo laboral de gran renombre

Para la realización de esta película Satoshi Kon contó con el apoyo de Taro Maki en la producción; y el guión estuvo a cargo de Matsuo Ko y Murai Sadayuki. A Murai se le conoce por series como *Cowboy Beebop*, *Alexander Senki*, *Bubble Gum Crisis*, *Tokio, 2040* y tienen créditos en *Harlock Endless Odyssey* y *Dimension Travelers*.

A Takeshi Honda como diseñador de personajes, fue director de animación mecánica en *The End of Evangelion* participó en *Sprigun*, trabajó en *Nadia of the Mysterious Sea* y *Oh my Goddess!!* entre otras.

Susumu Hirasawa en la composición musical, con una gran carrera artística de antemano sus mejores participaciones han sido en *Berserk* componiendo y escribiendo la banda sonora de *Kenpû Denki Berserk* (*Sword of the Berserk*). En el 2001 su show titulado *Interactive Live, 2000 Philosopher´s Propeller* fue seleccionado como el mejor show de entretenimiento en el festival *Japan Agency of Cultural Affairs Media Arts*.

Una película muy premiada

Satoshi Kon, quien ha sido reconocido por la película *Perfect Blue* junto con Sadayuki Murai, muestra el estilo peculiar que puede crear al traer a la pantalla grande esta animación que ha recibido muchos premios, tales como el de *Innovación Artística* en el 2001 con *Fantasia Ground-Breaker Award*; el gran premio en el festival de *Japan Agency of Cultural Affairs Media Arts*; galardonada como mejor película animada en el festival *Fantasia Film* de Montreal; en el *Festival Internacional de Cataluña* con el premio *Orient Express Award*; y aclamada en los festivales *Pusan International Film* llevados a cabo en Corea, Bangkok y Singapur, entre otros.

Curiosidades de la película

Al estar en pleno auge las películas de Manchuria, se utilizaron paisajes de este lugar, amén de que era un buen momento para la industria del cine, aun cuando ya se sentían los vientos de guerra. Otro detalle es cuando Akoh Roushi, el grupo de 47 samuráis, ataca al emperador en enero de 1703 en una escena donde la nieve era un requisito, aun cuando en la rectificación histórica no había tal suceso.

Cuando se hizo el diseño de Chiyoko, le pusieron un lunar en la mejilla para marcar la presencia del personaje durante toda su vida y permitir así que los espectadores la identificaran en sus diversas caracterizaciones, manteniendo la consistencia del personaje dentro de la película.

Algunos datos y detalles del director

Satoshi Kon ha trabajado cerca de grandes eminencias del anime como Katsuhiro Ôtomo o Mamoru Oshii y ha participado en animes como *Memories*, *Akira*, *Melos*, dirigió *Tokio Godfathers*. Una de sus primeras publicaciones fue en 1990 con el Manga *Kaikishen* y luego publicó un libro llamado *World Apartment Horror* que fue hecho película por el Director Sabu.

Satoshi admira tanto a Susumu que en una de las entrevistas que se le hicieron dijo: *"la historia de los mil años solo estará completa cuando el señor Hirasawa aplique su música al final de la película"*.

El estudio de Animación que realizó esta película es *Madhouse*, quien entre sus lanzamientos se encuentra *Wicked City*, *X*, *Ninja Scroll*, *Vampire Hunter D*, *Bloodlust*, *Metropolis*, *Perfect Blue*, y series como *Sakura Cardcaptor* y *Trigun*.

Blade of the Inmortal

Por: Nordack

¿Quien lo inmortalizó?

Su autor, Hiroaki Samura, nació en Japón muy cerca de Tokio en febrero de 1970 y se niega rotundamente a ser fotografiado o a hacer apariciones públicas, el por qué, según sus propias palabras, es que "No hay razón para que los lectores sepan tanto del autor, lo que importa es el arte"

Blade of the Immortal **se comenzó a publicar en 1994 para** ***Kodansha Ltd*** **en Japón, y la trajo a Occidente el** ***Estudio Proteus*** **junto con** ***Dark Horse Manga*** **en 1998; para nuestra desgracia no hemos conseguido que se haga alguna traducción al español.**

La historia del inmortal ya esta bastante adelantada, simplemente en su versión de compendio van en el número trece, y el catorce, salió de *Dark Horse* el 25 de mayo de este año, así que a México nos estará llegando un mes después aproximadamente

BLADE OF THE INMORTAL / Art: Hiroaki Samura / Publisher: Kodansha / 1994 - 2001

El inicio

La historia, está ubicada en el Japón de la época de los samuráis, y aunque busca apegarse a la realidad, nunca muestra datos precisos de fechas, aunque bien podrían adivinarse por los lugares que menciona. El caso es que el autor mismo prefirió centrarse en la trama y no en el entorno, el cuál usa como mero pretexto para el desarrollo de la misma.

El personaje principal, Manji, busca su propia muerte ya que está condenado a ser inmortal, unos "gusanos de sangre" regeneran cualquier herida que pueda sufrir, por lo que es irreverente y cínico a la hora de luchar. En su camino se encuentra con Rin, una huérfana que lo contrata para ser su guardaespaldas durante la caza de los miembros del *Itto-ryu* quienes se han dedicado a acabar con todos los Dojos del estado - Centros de Entrenamiento para el manejo de la espada en Japón – ya que la niña busca vengar a sus padres muertos en manos de esos mismos hombres.

A lo largo de la historia, la relación de Manji y Rin va tornándose más amistosa que de negocios, al

Hiroaki Samura ganó el *Premio de Medios Artísticos de Japón* y un *Premio de la Industria del Cómic Will Eisner* con esta misma obra, además, fue reconocido por el *Comité de Premiación Harvey* por sus contribuciones al arte secuencial.

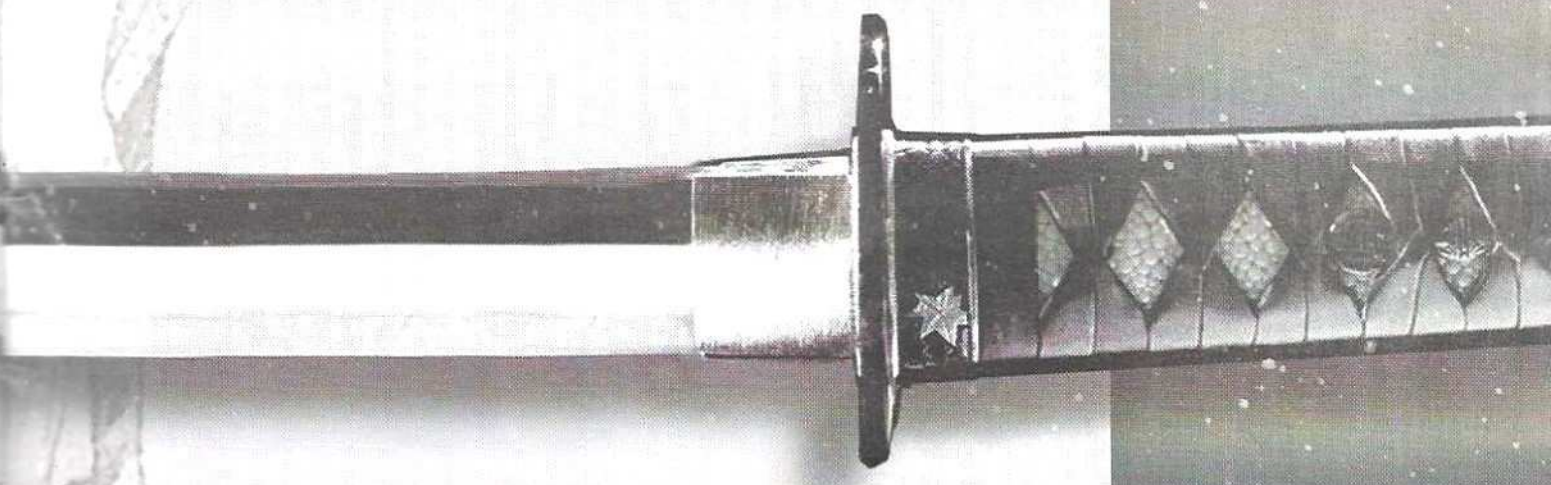
La riqueza de este manga

Lo interesante del manejo de la trama del Señor Samura, es que cada personaje tiene una historia que tiene que ser contada, y además de enriquecer el panorama general, le da mayor vida y motor al insertarse al total volviéndolos mas y mas creíbles. Los personajes son completamente tridimensionales, no hay malos y buenos, cada personaje actúa de acuerdo a sus ideales y sentimientos y bien pueden cambiar de opinión si llegan a convencerlo de que estaba equivocado. Hay muchos personajes que entran y salen de la historia con esas mismas características, que terminan siendo muy importantes en su momento y marcan el curso de los acontecimientos.

Es cierto, la historia es la columna vertebral de un buen cómic, o manga en este caso, pero también es de suma importancia la forma en la que es contada, es decir, la narración. Y en este aspecto el Señor Hiroaki Samura sabe perfectamente lo que está haciendo. Sus secuencias de lucha son completamente comprensibles, fluidas y llenas de acción, cada panel tiene una razón de existir y llevan al que sigue con una coherencia impresionante. Debo señalar como dato curioso que Samura no quiso que se reflejaran las páginas para encuadernar en occidente, prefirió que se utilizara la técnica de cortar y acomodar panel por panel, claro que hubo casos en los que simplemente fue imposible hacer eso ya que afectaba la lectura, así que no hubo mas que reflejar uno que otro cuadro.

mismo tiempo se van encontrando con pistas y miembros del *Itto-ryu* que los van llevando hasta su líder, Anotsu Kagehisha. Manji es del tipo de persona que sabe perfectamente sus debilidades, pero que no las revelará a nadie, incluso a Rin, aunque ella misma las descubra, como el hecho que haya aceptado ayudarla, no por el dinero, sino por que le recuerda a su hermana menor, cosa que a fin de cuentas, hizo que su relación fuera aun mas fuerte.

Incluso el significado de su nombre revela algo de él y es que Manji es la palabra en japonés para el símbolo budista de la prosperidad y buena fortuna, la suástica, que nada tiene que ver con el símbolo nazi, representa los cuatro puntos cardinales. Este guerrero inmortal lleva consigo un número impresionante de armas, todo tipo de espadas, cuchillas, navajas, muchas de ellas de la invención del propio autor. Rin también posee armas, su especialidad son unas cuchillas que lleva escondidas en la manga de su traje, son cuatro en cada mano y las coloca entre dedo y dedo para lanzarlas a su oponente en una suerte de dardo.



Dentro del tema de la secuencia de paneles y encuadres, es importantísimo hablar del dibujo, ya que evidentemente van de la mano para lograr el encuadre apropiado y hace falta tener un muy buen manejo de la estructura del cuerpo humano, sobre todo en las escenas de pelea, lo cual definitivamente tiene *Blade*. Su entintado es parte del trazo mismo, *ashurando* y rayando para completar el dibujo, dando un aspecto mas fluido y artístico. En muchas ocasiones se limita a completar el dibujo solamente a lápiz, sobretodo en cuadros de gran impacto.

Y hablando del arte de *Blade*, las portadas forman una parte importante. La mayoría están hechas en acuarela, pero el acrílico también se deja ver en algunas ocasiones. Al final de las secuencias de pelea, suele aparecer, en una página doble, una composición de estilo ***mándala***, es decir, que el acomodo de las imágenes esta hecho de forma concéntrica, en las que el autor dice tardarse aproximadamente dos días enteros para terminarla, y no por la elaboración de la misma, sino por que se lleva mas tiempo encontrar la posición adecuada; detallarla es mucho mas rápido. Creo que no queda ninguna duda de que *Blade of the Immortal* es un manga que vale mucho tener, ya sea por historia o por su arte, me parece que a estas alturas podría, o al menos debería, considerársele como un clásico.

Mandala es forma de arte basada en el "circulo cerrado", que es el símbolo de la eternidad. Son una representación del universo para budistas e hindús, es un área consagrada que sirve como receptáculo para los dioses y como un punto de reunión para las fuerzas del universo.

EL PROYECTO DE OJN 2005 - 2006 (organización de Jóvenes Nikkei) apoyados por la

EMBAJADA DE JAPÓN, JICA Y FUNDACIÓN JAPÓN

PRESENTA EL SEMINARIO:

CÓMICS Y ANIMACIÓN: CÓMO APRENDER JAPONÉS EN VIÑETAS

Impartido por la Maestra Tokiyo Tanaka

Parte 1.- El Misterio de su éxito

El objetivo de este seminario es presentar un análisis del Boom del cómic y la animación japonesa en México y en el mundo; así como su impacto en la generación actual que se encuentra en la búsqueda de una nueva visión del mundo.

El secreto del éxito del cómic japonés tiene que ver directamente con la literatura japonesa, la cual tradicionalmente incluye imágenes, dibujos de personajes e ilustraciones sobre diferentes tópicos. Las caricaturas tuvieron auge del siglo XVII al XIX gracias al sistema tecnológico de grabado en madera. Esta tecnología llevo a la caricatura al ámbito literario, lo que dio origen al género conocido como Ukiyoe.

En la cultura japonesa, la caricatura no es una expresión secundaria sino es una forma artística paralela a la literatura. Los cómics actuales tienen su antecedente cultural en esa vertiente y toman sus temas tanto de la literatura como de las tradiciones y otras expresiones culturales de ese país.

En el curso se presentará el panorama general de caricaturas, cómics y animaciones japonesas, dando énfasis en las obras que no se han difundido más allá de su territorio analizando sus causas. Por último, se hará un análisis comparativo entre la animación japonesa y la estadounidense para destacar sus diferencias conceptuales y culturales en el mismo ámbito.

Parte 2.- Análisis sociocultural sobre manga, de terror, violencia, erótica, ninjya-samurai y femenina.

Lugar: Asociación México-Japonesa A.C. (Fujiyama 144 Col. Las Águilas)
Duración del seminario: 51 horas
Fecha: Del 28 de septiembre del 2005 al 22 de febrero del 2006
Horario: De las 17:00 a las 20:00 horas los miércoles
Costo: $2,000 Pesos.
Mayores informes: www.kaikan.com.mx

El Increíble

Castillo Vagabundo

(Hauru no Ugoku Shiro)

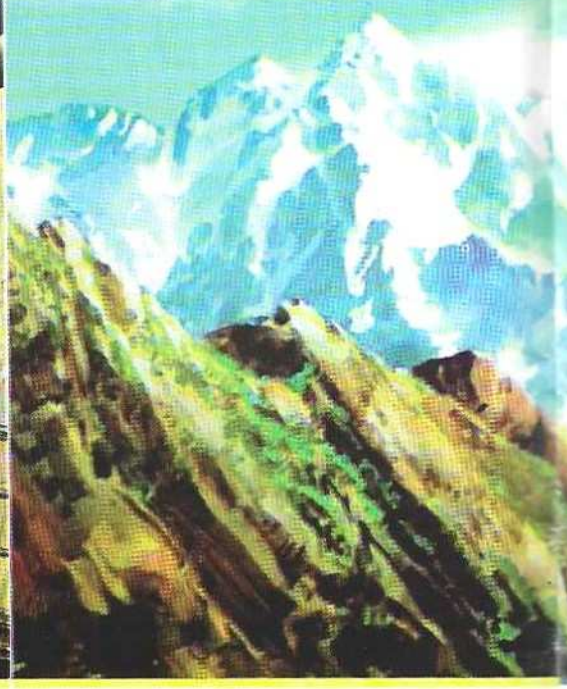
Por: Camus

Hayao Miyazaki

Una vez más en la pantalla grande

Sólo un poderoso – y muy vanidoso – hechicero, que tiene por ayudante a una anciana de más de 80 años, es capaz de mover un castillo con la ayuda de una llamita demoníaca ¿Qué tiene de divertido y genial esto? Pues que una vez más, Hayao Miyazaki vuelve a hacer una película llena de emoción, fantasía y toques exóticos que sólo él puede crear con una historia tan

El estreno en México de *El Increíble Castillo Vagabundo* es el 5 de agosto de este año bajo la distribución de *Zima Entertainment / Cine Video y TV.*



Las voces en inglés de la película son de Christian Bale (*Batman Inicia*) como *Howl*, la veterana Jean Simmons como la anciana *Sofía*, Lauren Bacall como *La Bruja de la Desesperanza*, Billy Cristal como *Calcifer*, Emily Mortimer como la joven *Sofía* y Josh Hutcherson como *Markl* entre otros.

Un cambio de 180 grados

Sofía es una adolescente con un complejo de anciana aburrida y sin emociones. Es decir, que tiene una autoestima muy baja y piensa vivir el resto de su vida trabajando en una tienda de costura, cosiendo sombreros. Pero un día, al dar un paseo por la ciudad, se topa con un carismático y joven hechicero que la hará sentirse bien consigo misma; hasta que aparece la bruja de la desesperanza quién le roba la juventud a Sofía. La muchacha pierde la juventud pero encuentra el espíritu luchador que lleva dentro. Es entonces que decide recobrar sus años mozos buscando encontrarse con aquel hechicero y su increíble castillo vagabundo que es lo más codiciado por todos aquellos que conocen el secreto de tan mágico lugar. Durante su estancia en el castillo, *Markl* el aprendiz de hechicero y *Calcifer*, un demonio que en forma de pequeña flama le da vida y movimiento al castillo, aprenderán que el amor y el perdón de un ser humano son mucho más fuertes que la avaricia y la ambición.

Los detalles que condecoran a Miyazaki

El Increíble Castillo Vagabundo es una animación tan sencilla y limpia pero con un concepto tan gráfico y fértil que hacen de la vida cotidiana algo extraordinario: Un simple movimiento de una viejecilla que te hace

sentir los mismos dolores y tronidos de sus rodillas al moverse, el miedo que una pequeña flamita puede sentir al ser apartada de un pedazo de leña o cómo la sonrisa de un espantapájaros inerte puede hacerte reír o hacerte sentir que está vivo son solo algunos ejemplos.

A Miyazaki siempre se le reconoce por la exactitud que tiene al crear los movimientos y perspectivas de sus personajes y los perfiles psicológicos de éstos; además que cuida hasta el más mínimo detalle de todo el conjunto y los colores que utiliza son, como siempre, impresionantes. Pero cabe aclarar que para lograr esto es por que cuenta con un equipo excepcional formado por gente como Takeshi Seyama en la edición, Toshio Suzuki como productor, Joe Hisaishi y Youmi Kimura en la música y todo el elenco que conforma el *Estudio Ghibli*.

Un futuro oscar nuevamente...

Probablemente Miyazaki vuelva a tener una vez más a los críticos de la Academia de su lado ya que la película cumple con creces el mostrarnos y hacernos reflexionar acerca del espíritu humano es su más noble expresión de amor, perdón y cuidado del ser amigo y del ser enemigo. Sin duda alguna, Miyazaki se coloca de nuevo como uno de los mejores directores de animación de todo el mundo.

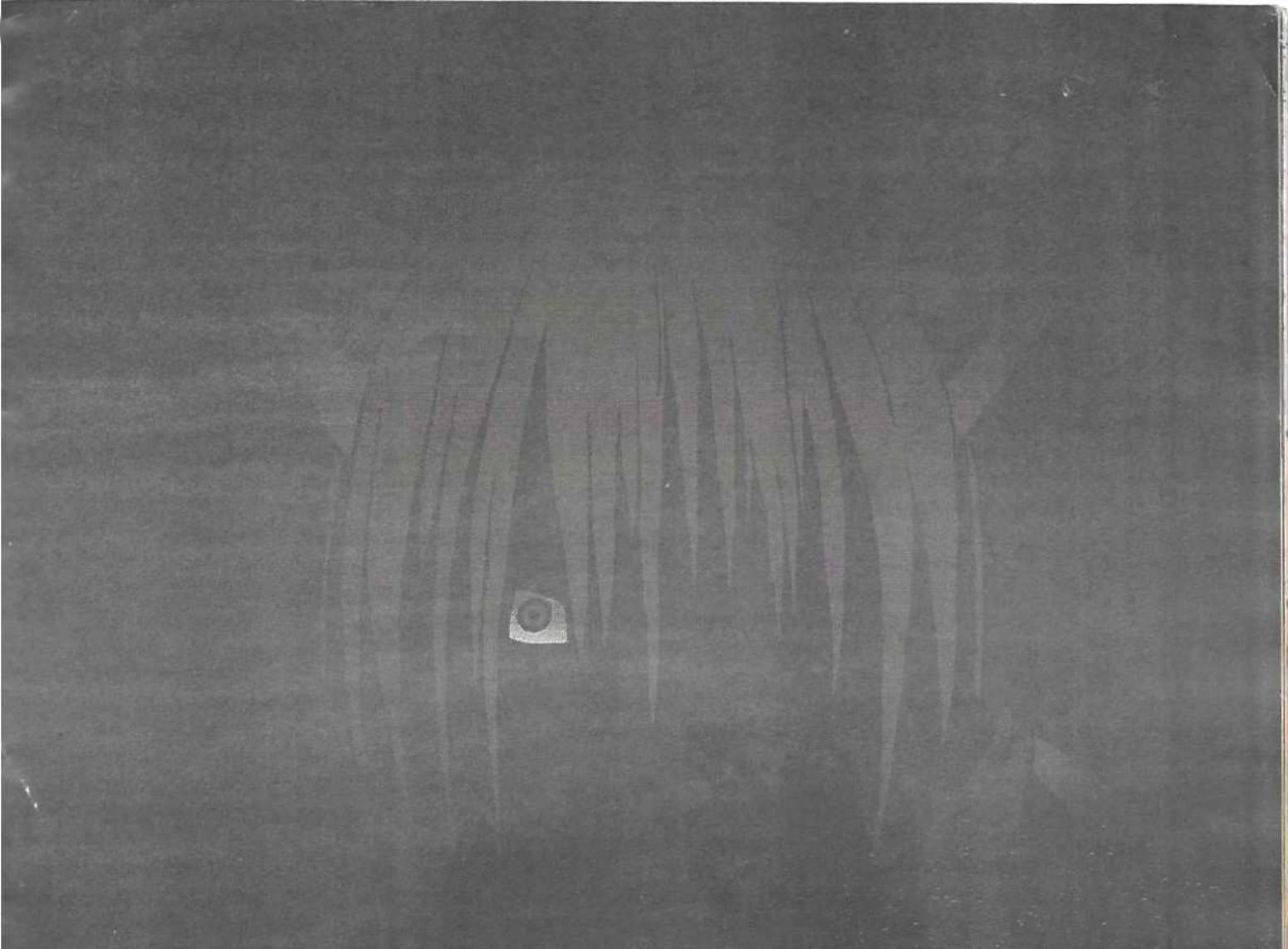
- ▲ Nombre: El Increíble Castillo Vagabundo
- ▲ Duración: 119 minutos
- ▲ Año: 2005
- ▲ Estudio: Ghibli
- ▲ Género: Drama y Fantasia
- ▲ Clasificación: Para todo público

ELFEN LIED

Por: Sanosawa

¿Alguna vez has pensado si la raza humana es la única que habita sobre la faz de la tierra con conciencia? Imagina que en este mundo habita otra raza de "humanos" capaces de matar de la manera más despiadada que se conoce. Ahora imagina que la chica que te gusta o tu mejor amigo son parte de esa raza. Ya nada volverá a ser igual ¿Cierto?

Genco Studios (*Onegai Teacher* y *Onegai Twins*) y *VAP Studio* bajo la dirección de Kanbe Mamoru (*Psycho Diver Soul Siren*), nos traen *Elfen Lied*, una historia que, por extraño que suene el término, bien podría definirse como "*gore* romántico" ya que lo tiene todo para ser catalogada de esta manera. Cuenta además con una historia de suspenso y acción definida que bien podría ser parte de una típica novela de terror y por si esto fuera poco, está totalmente ambientada con música de cantos gregorianos.



Los pseudo-humanos

Los *Diclonius* (que se les creía extintos pues desaparecieron hace mucho) son una especie de virus semejantes a los humanos; lo único que los distingue físicamente son unos cuernos parecidos a las orejas de un gato en la cabeza y que han vivido sobre la faz de la tierra desde hace mucho tiempo. Tan poderosos que podrían extinguir a la raza humana sin ningún problema y remordimiento debido a su agresividad y la forma tan cruel con la que acaban con sus enemigos. Son definidos como una tribu con los que hay que tener una extrema precaución ya que cuentan con poderes extra-sensoriales con los que son capaces de crear *vectores*, es decir, extensiones de la mente que se materializan en brazos que nacen de la espalda y con los que pueden cortar absolutamente todo tipo de material y que poseen una fuerza devastadora e increíble. Desde que fueron descubiertos, se les ha mantenido encerrados en laboratorios durante años para su estudio ya que se piensa que pueden ser la clave para la supervivencia de la humanidad.

Todo iba bien hasta que una noche Lucy, una *diclonius*, decide escapar del laboratorio donde se encontraba. En su huida es herida en la nuca; a la mañana siguiente despierta en una playa y es encontrada por Kouta, un joven estudiante de universidad, y su prima. Lucy ha perdido la memoria y lo único que dice constantemente es la palabra *nyu*, por lo que Kouta decide llamarla *Nyu*; es entonces que el joven decide hacerse cargo de ella y cuidarla. Y es aquí donde las cosas se tornan de un color mucho más rojo que la misma sangre.

▲ Nombre: Elfen Lied

▲ Serie de: 14 capítulos

▲ Año: 2004

▲ Estudio: Genco Studios y VAP Studio

▲ Género: Horror y Acción

▲ Clasificación: Mayores de 18 años

▲ Manga: 9 volúmenes hasta la fecha y OVA

Personajes

Los personajes son interesantes, ya que encontramos todo tipo de personalidades que no son del todo carismáticas, tal como en *Onegai Twins*. En ésta encontramos desde el típico muchacho responsable de universidad, pasando por una joven que de niña sufrió de abuso sexual hasta una poderosa *diclonius* y su temible psique.

Kouta.- Es el protagonista. Un joven muy tranquilo, un tipo cualquiera; que aprenderá que en la vida de *Nyu* no todo es lo que parece. Extraña a su hermana que murió cuando él era pequeño de la que conserva como único recuerdo una caracola de mar. Kouta siempre se encuentra acompañado por su prima Yuca, que está enamorada de él en secreto.

Lucy - *Nyu*.- Es una *diclonius*. Se enamora del protagonista pero para su desgracia, guarda un oscuro pasado con relación a la muerte de la hermana de Kouta. Tiene un carácter muy fuerte como Lucy pero al convertirse en *Nyu* es completamente diferente ya que tiene una doble personalidad.

Mayu.- Es el personaje más triste de todos. Su padre la violó, luego fue abandonada por sus padres y desde entonces vive en la calle en donde encontró al mejor amigo de toda su vida: Su perro Wanta. Al principio le cuesta trabajo creer que Kouta y sus amigos se preocupan por ella, pero al saberse querida se queda a vivir en casa de Kouta.

Nana.- Una diclonius que al parecer fue creada en laboratorio pues nunca lastima a los humanos. Es uno de los enemigos mas temibles de Lucy, porque ésta le arranca los brazos y piernas durante un enfrentamiento. Vive y pelea para alguien a quien llama "su padre".

Una serie multi-genérica

Elfen Lied o *La Canción Élfica* es un anime que no puede definirse dentro de un solo género, ya que combina *gore* con tintes de romanticismo y acción, lo cual la convierte en una obra original. A veces rebuscada en los momentos claves, tiene la fortuna de contar con una buena trama que no necesita de gran profundidad ya que tiende a ser más para entretenimiento que para profundizar en una historia que es, a fin de cuentas, muy predecible. Y desde luego sobra decir que cuenta con un buen nivel gráfico.

Prepárense entonces para una animación de corte violento, con una historia más humana de lo que *Genco Studios* nos tiene acostumbrados. *Elfen Lied* cae en el exceso de violencia sin sentido en algunos momentos como hace tiempo no había en algún anime - *Ninja Scroll* es digerible comparada con esta – Así que disfruten de esta obra y luego pregúntense ¿Podrán vivir juntas dos razas que son igual de sanguinarias? O tal vez sea tiempo de luchar por la supervivencia de una sola.

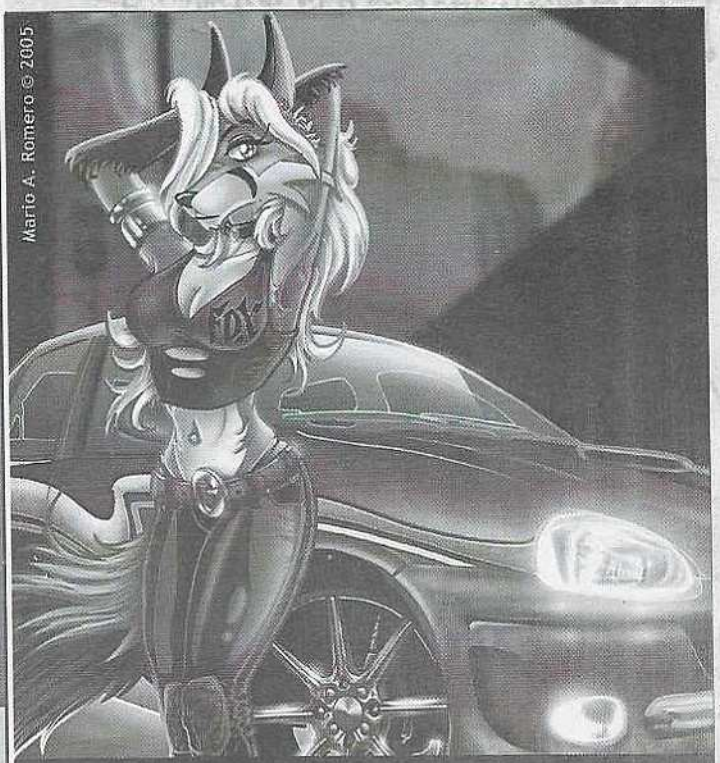
Tú

Aún no has visto nada de animación mexicana

Astianax © 2005

WWW.PLANETATOON.COM

Postales animadas
Arte Digital
Wallpapers
Iconos
Tarjetas
Psicodelia
Mentadas
Y muchas jaladas más...



Mario A. Romero © 2005

No todo lo que veas tiene que ser manga, cómic ó superhéroes...

www.magolobo.com

Arte Antropomorfo y anexas

Seinen

ANIMACIÓN JAPONESA Y MÁS

Cursos, eventos, talleres, exposiciones, presentaciones o cualquier otra cosa relacionada con el arte y medios masivos

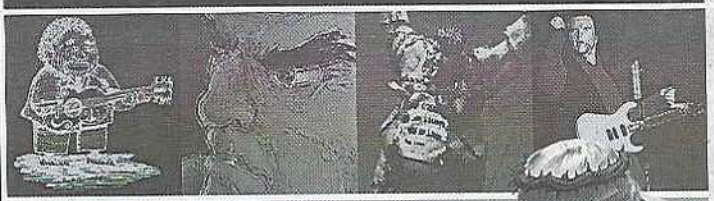
pueden ser anunciados en este espacio.

Llámanos y te daremos la mejor opción.

ventas@revistaseinen.com

(0155) 55 38 35 42

(0155) 55 38 38 60



MÚSICA
POLÍTICA
CINE
POESIA
CUENTO
ANIMACIÓN
EXPRESIÓN
LITERATURA
ILUSTRACIÓN

www.revistacardamomo.org

REVISTA TEMÁTICA ELECTRÓNICA

¡EXTRA, EXTRA!

¡¡LAS NOTICIAS DEL ANIME Y MANGA!!

Final Fantasy VII: advent children tiene fecha de salida

La casa productora *Square-enix* anunció el lanzamiento de su muy esperada película *Final Fantasy VII: Advent Children* para el 14 de septiembre de 2005 en Japón y América. *Advent Children* es parte de la compilación de nuevos títulos basados en el original juego *Final Fantasy VII* de 1997 para *Playstation*. Comenta el director Tetsuya Nomura, *"no solo los fans podrán descubrir que fue de sus amigos y aliados del juego después de la gran batalla en Final Fantasy VII, sino que también podrán disfrutar de esta nueva expresión visual que es resultado de todos los retos tecnológicos que superamos".*

Se ha mencionado también que esta película de 97 minutos será compatible con el audio *Dolby Digital 5.1*. Además de incluir varios extras en la edición *dvd* normal y que tendrá un precio aproximado de $45 dólares; la edición especial de $275 dólares incluirá muchísimo material adicional como gorras, playeras, llaveros, material detrás de las cámaras, una *OVA* titulada *Last Order Final Fantasy VII*, la versión de la película del festival de cine de Venecia y una figura de acción del protagonista *Cloud* en una motocicleta *Fenrir*.

Nuevo canal de anime en Latinoamérica

Sony Pictures Televisión International lanzara un canal dedicado exclusivamente al anime japones en América a partir de Julio bajo el nombre de *Animax Channel*. "El anime continua creciendo en popularidad alrededor del mundo, y nosotros sentimos que es el momento justo para lanzar Animax en Latinoamérica" comenta Andy Kaplan director ejecutivo de *Sony Pictures Televisión* "Hemos lanzado varios canales, pero *Animax* excedio nuestras expectativas cuando lo lanzamos en Asia el año pasado, la audiencia ahí creció de 1 millón de expectadores en el 2004 hasta casi 21 millones actualmente".

Con su base en Caracas, Venenzuela *Animax Latinoamérica* será un canal de 24 horas dedicado exclusivamente a la transmisión de anime doblado tanto al español como al portugues, uniéndose a otros canales de la empresa como *AXN* o *Sony Entertainment Televisión*.

Recordando el horror atómico de Nagasaki

El 6 de agosto será realizado un gran evento para conmemorar el estreno de la película animada *Nagasaki 1945: Anzerasu No Kane* la cual coincide con la fecha de la devastación de la ciudad de Hiroshima y que se une a las películas y animes que conmemoran el lanzamiento de las bombas atómicas que marcaron el final de la Segunda Guerra Mundial. *Nagasaki 1945* se centra en los eventos ocurridos en el ataque realizado contra esa misma ciudad.

CONFERENCIA DE ANIME EN MEXICO

Ofrecida por la Maestra Tokiyo Tanaka y sus alumnos de la UNAM

Por: Adile

El pasado miércoles 25 de mayo se realizo en el Centro Cultural Japonés una plática-conferencia sobre el anime, así como noticias sobre la *Convención Internacional del Anime* en Tokio, Japón.

La Maestra Tokiyo Tanaka nos presentó a sus alumnos de la UNAM que, analizando el anime a través de las diferentes especialidades a las que se dedican, nos mostraron varios puntos de vistas como fueron:

A) Cómo es un *otaku* (definición y características).

B) Las chicas guerreras (mujeres rompiendo los estereotipos).

C) Manga mexicano (creando cosas de calidad en nuestro país).

D) Crecimientos del pre-adolescente (cómo se desarrollan los personajes durante la historia del filme/anime).

E) Los animes bajo otra perspectiva (por qué hay animes para adultos y otros para niños).

F) El anime y su polémica (por qué se ve con tan malos ojos al anime)

Al termino de las exposiciones, la Maestra Tanaka retomó la plática al comenzar con una charla muy amena y divertida acerca de su experiencia desde su viaje en un tren monorriel sin conductor hasta llegar al Centro de Convenciones de Tokio llamado *Tokyio Big Sight* que es un complejo gigantesco donde se pueden realizar al mismo tiempo y con gran calidad de instalaciones y servicios múltiples eventos como conferencias, convenciones, congresos y demás. Es decir, el escenario ideal para llevar a cabo durante cuatro días la *Convención Internacional del Anime* en Tokio, Japón.

Hay que aclarar primero, justo como lo hizo la maestra, que este evento no es igual a las convenciones que se realizan en nuestro país donde podemos encontrar concursos, ventas de artículos diversos, *cosplays* y conciertos. En esta convención los dos primeros días solo pueden acceder gente del medio de la televisión, cine y medios impresos ya que esta dedicado primordialmente a la promoción, distribución, venta de licencias de series y películas de anime para el resto del mundo; los otros dos días puede ya acceder el resto del público para conocer las nuevas series que sus estudios favoritos están realizando y lo nuevo que llegara a sus televisiones.

Pero no solo los estudios de animación japoneses están presentes; el trabajo de otros estudios alrededor del mundo también están presentes en este evento para que las televisoras japonesas puedan contar con nuevas ideas en su programación; por ejemplo tenemos el caso de la serie *Noddy* producida en Inglaterra en el 2002 y que fue adquirida para distribuirse en Asia.

La maestra Tokiyo Tanaka exponiendo los puntos más sobresalientes de su visita a la Convención Internacional del Anime en Tokio, Japón

Algunas de las series que se pudieron ver durante este evento fueron:

Eureka7
Kanan
Trinity Blood
Elemental Gear
Cucaracha
Gundam S Destiny
Air
Ironman 28
Suginami
Princes
Monster
Aquarion
Black Jack
Sazae San
Neet
Hinokio

Y ya que estamos hablando de los estudios de animación, un dato muy curioso fue la aparición del distrito de Suginami en este evento (así como el DF esta dividido en delegaciones, Tokio esta dividida en distritos) ¿Qué hacían ellos aquí? Pues resulta que en un censo los gobernadores de Suginami se dieron cuenta que muchos estudios de animación se han ubicado en su distrito ¿Por qué? Nadie lo sabe, pero ellos supieron sacarle jugo al asunto. Así que en lugar de cobrarles impuestos o cosas similares, los convencieron para que coprodujeran junto con ellos series y filmes de animación que les sirviera como promoción, material turístico e incluso como material ecológico, como es el caso de una *OVA* que presentaron para tratar de recuperar las ranas de su distrito. Otro detalle fue la aparición de la Organización *NEET* que buscar promover el que los jóvenes japoneses no abandonen sus estudios, capacitación o trabajos también lanzo un anime con su mismo nombre para lograr dicha meta.

Otra cosa que podemos encontrar aquí son los cursos, información y proyectos que realizan las universidades de animación ahí presentes ¡Así es! En Japón actualmente, la industria de la animación es algo muy importante para la economía del país - las ganancias obtenidas por el anime y manga en ese país supera por mucho a su producción metalúrgica, para que se den una idea - es por eso que, bajo el apoyo de estudios profesionales y artistas del medio, se han creado varias universidades de animación con el fin de producir nuevos talentos en guión, animación tradicional y digital, dirección y música original. En la *Convención Internacional de Anime* las universidades presentaron los proyectos finales de sus estudiantes egresados en abril y la verdad impresionan por la calidad alcanzada, tanto en cortos animados, como en historietas mangas.

Por último, con varios meses de anticipación la *Convención Internacional de Anime* en Tokio realiza varios concursos para su evento buscando lo mejor en anime, manga y desarrollo de personajes, con el fin de mostrar a los ganadores durante el evento y así ellos puedan ofrecer sus productos ganadores a potenciales clientes.

WARNER HOME VIDEO y SEINEN

te regalan 5 DVD´s

de la majestuosa película de Oliver Stone

ALEXANDER

protagonizada por Collin Farell, Angelina Jolie, Val Kilmer, Anthony Hopkins, Rosario Dawson, Christopher Plumer y Jared Leto entre otros.

Para poder llevarte uno de los 5 DVD de la película, debes contestar estas cinco sencillas preguntas:

1.- Dinos al menos 5 películas anteriores de Oliver Stone

2.- En Alexander, actúan dos personas que ya han trabajado con Stone en un papel protagónico. Dinos el nombre de estos actores y cuáles fueron esas películas

3.- Pese a tener una gran carrera, Oliver Stone ha ganado solamente dos Oscares como Mejor Director ¿Cuáles fueron las películas por las que ganó este premio?

4.- Angelina Jolie interpretó a Olimpia, madre de Alexander que como saben, fue interpretado por Collin Farell, siendo que casi son de la misma edad ¿Cuántos años es mayor Angelina que Farrell?

5.- Antes de Collin Farell se mencionó a otro actor para interpretar a Alexander ¿De quién se trataba?

Debes mandar las respuestas a la siguiente dirección:

trivia@revistaseinen.com

Las cinco primeras respuestas que lleguen correctamente contestadas se llevarán los DVD. Los ganadores recibirán un aviso por e-mail y sus nombres serán publicados en el siguiente número.

¡Suerte a todos!

Resident Evil

"Apaga la luz, cierra las puertas... ¡Vive la pesadilla!"

Por: EV Correu y Ricardo Mendez.

El imaginar que los muertos vuelven a la vida es una de las pesadillas mas recurrentes en la historia de la humanidad, el mismo Jesucristo creo a un "muerto viviente" cuando revivió a Lázaro, como dice la religión cristiana. Mas recientemente, en el siglo XX, el cine fue la forma mas adecuada para presentarnos a estos seres que causan terror por el solo hecho de moverse desde *White Zombie* (1932), cinta que fue la pionera en el tema de los zombis, hasta la trilogía de *Los Muertos Vivientes* del legendario director George A. Romero, la cual convirtiera en clásico a este subgénero.

En el pasado inmediato, podemos destacar *La Serpiente y el Arco Iris* de Wes Craven, que trata el tema de los zombis y el vudú, así como *Exterminio* del inglés Danny Boyle.

Pero el cine no fue el único medio donde los zombis encontraron cabida, en los cómics *The walking Dead* de *Image* quizá sea lo mas destacado, pero en los videojuegos...

La Historia

Resident Evil fue lanzado en 1996 para PC, Playstation y el fallecido Saturn, este se basaba el juego japonés Sweet Home que a su vez se basaba en la cinta de terror homónima, lanzado para el FAMICOM a principio de los ochenta. Resident Evil tomo varios importantes elementos de su antecesor, como el escenario de la mansión y la forma de guiar al jugador a través de trampas y secretos.

De *Los Muertos Vivientes* del cine se tomaron varios elementos, como la motivación de los zombis de buscar comida, la forma de matarlos (con un trauma fuerte en el cráneo) y la forma en que los zombis se ven: Ropa raída, cicatrices y la forma de caminar. Ahora, si bien los zombis de Romero regresan a la vida por un fenómeno espacial, algo que en los sesenta era perfectamente aceptable, en *Resident Evil* la causa es algo mas actual y creíble: el virus "T", creado en secreto por la multicorporación *Umbrella*, el cual le da un fuerte estimulo a la carga eléctrica que el cerebro conserva después de la muerte, reanimando a los muertos.

Sin embargo, *Resident Evil* tuvo que esperar hasta su tercera parte: *Resident Evil 3: Nemesis*, para convertirse en un éxito mundial superando hasta el día de hoy las 25 millones de copias vendidas, además ha generado seis secuelas, varias novelas y dos adaptaciones al cine.

¿Cómo te mueves entre los muertos vivientes?

La mayoría de los juegos de la serie son en perspectiva de tercera persona, con una visión de cámara sobre la cabeza de los personajes mientras se mueven en tétricos ambientes pre - capturados y estáticos (mismo que se dejaron de usar en: *Resident Evil: Code Verónica*). Se te permite escoger uno o dos personajes, y con base en cual escojas dependerá la parte de la historia que te será revelada y el final del juego. Aunque cada entrega de la serie inicia con la leyenda "Este juego contiene escenas de violencia y *gore*", se debe hacer notar que la violencia es casi únicamente contra los zombis, aun así, los personajes que controlas son humanos y sus muertes son bastante explicitas.

Pero tal ves sea este mismo asunto de la violencia lo que ha posicionado a esta saga como una de las mas famosas de los videojuegos caseros, pues podemos hablar de un "antes y después" de *Resident Evil*: Antes era *Zelda*. Hoy en día es: *Silent Hill* o *Fatal Frame* lo que los usuarios buscan, además fue uno de los primero juegos en ser clasificado como *Mature* es decir, que solo podían jugar personas mayores de 21 años.

Alrededor de Resident Evil

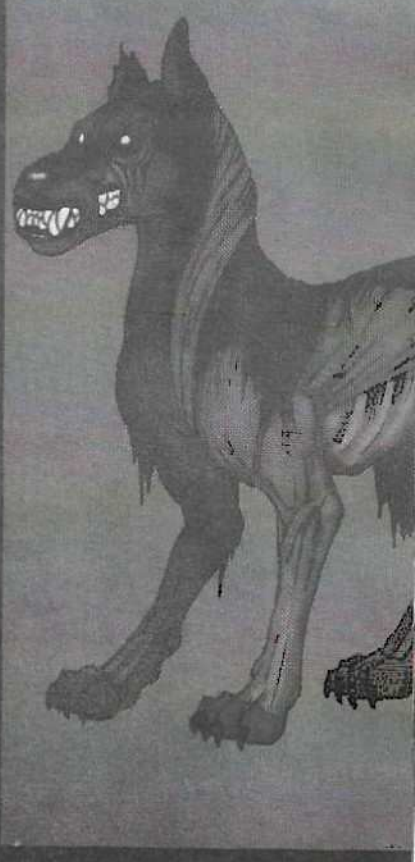
Hoy en día, son pocos los videojuegos famosos que no se extienden a otros medios; en el caso de *Resident Evil* siendo que el juego encuentra su principal inspiración en las películas, lo más importante fue lograr sus adaptaciones al cine, con dos entregas a la fecha.

La primera cinta, dirigida por Paul Wes Anderson y protagonizada por Milla Jovovich, nos presento un terror puro, adicionado con fuerte secuencia de acción y algo de *gore* estilizado, capturando el espíritu más que intentar ganarse a los fans. La segunda adaptación nos lleva al mundo de ciudad *Racoon*, y (aquí si) los fans pudieron ver secuencias completas extraídas de la cinemática del juego, así como muchos de los personajes que ya son tan familiares para los aficionados, como *Nemesis* y *Jill Valantine*, además de las grandes escenas de acción que ya caracterizan a este tipo de producciones. Pero contenía una trama pobre y predecible, que se recargaba en la espectacularidad mas que en el terror y el suspenso, que fue lo que engrandeció todo lo que tiene que ver con *Resident Evil*.

Por ultimo, quiero citar a Milla Jovovich, quien dejo la mejor definición que lo que *Resident Evil*: "No lo juegues a solas en la noche".

Historia cronológica de *Resident Evil*:

Resident Evil 0
Resident Evil:
Director's Cut
Resident Evil 2
Resident Evil
Outbreak
Resident Evil
Outbreak File #2
Resident Evil:
Survivor
Resident Evil 3:
Nemesis
Resident Evil
Dead Aim
Resident Evil
Code: Veronica
Resident Evil
Survivor 2:
Code Veronica
Resident Evil Code:
Veronica X
Resident Evil 4



Todas las historias

(Y la animación japonesa tam

Por: Leo Orozco

Inicios de la animación japonesa en México

Actualmente podemos disfrutar del anime, de tantas maneras y en los más diversos medios de entretenimiento que nos parece algo de lo más normal. El anime y/o manga puede encontrarse en los videojuegos, la televisión por cable o abierta, en el cine y en video. De hecho, la animación japonesa no es nada nuevo para los mexicanos porque en México, y desde hace más de 35 años, se ha exhibido más anime en la televisión abierta que en muchos otros países del mundo, incluyendo a la unión americana. Pero no siempre fue así, hubo un tiempo en que no existía el *internet*, ni los faxes, ni los reproductores de *MP3*, ¡Ni siquiera existían los *cd* de audio! Y ¿Pueden creerlo? La gente se divertía bastante con los únicos medios masivos de comunicación y entretenimiento que existían gracias a la tecnología de esa época, estamos hablando de los años en que inició la segunda mitad del siglo XX, estos medios eran: los libros, los periódicos, la fotografía, las revistas, el cine, los cómics, la radio y la televisión abierta, fue en estos años, que la animación japonesa apareció en algunos de los primeros canales de la recién nacida televisión mexicana.

Pero vamos por partes. Viajemos más atrás en el tiempo. Antes del nacimiento del cine existieron los primeros intentos para realizar animación, en el siglo XIX existían una gran cantidad de inventos que eran considerados juguetes de novedad, intentaban capturar el movimiento, por ejemplo, los *Flip Books* – En los que cada página de un libro representa una pequeña parte de una animación y al darle vuelta a las páginas encontramos un pequeño dibujo animado- o el *Zootropo* que es un cilindro en cuyo interior se dibujan pequeñas partes del movimiento de una figura acompañadas por varias ranuras que permiten ver a través de las paredes del cilindro y al girar se crea la

tienen un principio

bién)

ilusión óptica de un dibujo animado. A finales del siglo antepasado y hasta 1930, aparecen los primeros intentos de crear animación en diversas partes del mundo. En Estados Unidos se dan los más famosos, en esta época es cuando nace *Mickey Mouse*, (1928), pero hablando de lo que nos atañe - el anime - no es sino hasta 1932 que Masaoka Kenzo crea *Chikara To Onna No Yononaka*, la primera película de animación japonesa con diálogos. Cabe mencionar que en ese tiempo, los japoneses conocían bien la producción estadounidense de animación y cómics.

Precursores y sus alcances mundiales

Después de la que quizá ha sido la peor y más cruel de todas las guerras que han existido, la Segunda Guerra Mundial, Japón se rindió en 1945 e inició un nuevo período tanto para el país del sol naciente como para el resto del mundo, los nipones se reorganizaron y comenzaron la reconstrucción de su nación. Pocos años después de que terminó la guerra apareció en el medio un dibujante y creativo excepcional en ese país, su nombre es Osamu Tezuka (1928- 1989) y fue el precursor más grandioso del anime y manga, géneros afamados a nivel mundial. 5 años después de que terminara la guerra, aquí en tierras mexicanas, el 1 de septiembre de 1950, el canal 4 inicia sus transmisiones regulares para la ciudad de México, con lo que la televisión mexicana empieza a aparecer como un medio masivo de comunicación de gran importancia nacional. El 21 de marzo de 1951 inicia transmisiones regulares XEW TV Canal 2 y el 18 de agosto de 1952 inicia sus transmisiones cotidianas XHGC canal 5 y sin duda es en canal 5 donde se exhibe la primera animación japonesa en México, lo más probable es que esto haya sucedido a finales de la década de los años 60, las primeras series japonesas fueron:

Los 3 Espaciales (*The Amazing Three /Wonder 3* creada por Osamu Tezuka*)* Producida en 1965 Por *Tezuka Productions /Mushi Productions* con clara influencia del estilo Disney.

Astroboy (*Mighty Atom / Tetsuwan Atomu* ,También de Tezuka) Producida en 1963 por *Tezuka Productions / Mushi Productions*

El Hombre de Acero (*IronMan 28 / Gigantor / Tetsujin 28*) Daichi Doga 1963-65

Kimba el león blanco, (*White Leon/ Leo Jungle Emperor*) Sí, nuevamente del maestro Tezuka, *Tezuka Productions /Mushi Productions* 1965

El As del espacio (*Uchu Ace*) *Tatsunoko Productions* en 1965

Con el inicio de la carrera espacial entre las 2 más grandes superpotencias de la época - U.R.R.S. y los Estados Unidos - los viajes a la órbita de la tierra y la inminente llegada del hombre a la luna eran los temas de moda en las animaciones de entonces.

Caricaturas de infancias pasadas

Estas series que formaban parte de la barra infantil y juvenil de canal 5 salían al aire junto con otras de producción norteamericana de compañías como *Hanna-Barbera*, *Walt Disney Productions* o la *Warner Bros.* Es precisamente en esta época cuando el anime empieza a proliferar, no sólo en México sino en gran parte de América Latina, una de las causas era que el anime era más barato para las televisoras de aquel tiempo que las producciones que venían de los Estados Unidos.

El 12 de Octubre de 1968 comienza transmisiones cotidianas XHDF TV Canal 13, misma que años más adelante transmitirá series de anime que cautivaron al público mexicano. Pero antes de que eso sucediera, el 25 de enero de 1969 inicia sus transmisiones XHTIM TV Canal 8 (que años más tarde se convertirá en lo que hoy es XEQ TV *Galavisión*). Con la inauguración de Canal 8 aparecen nuevas animaciones japonesas. A finales de los años 60 y principios de los 70 destacan:

Marino y la Patrulla Oceánica – No confundir con tritón- (*Marine boy /Kaiten Shonen Marine*) *Telecartoon Japan* 1969

Meteoro (*Speed Racer/ Mach Go go*). *Tatsunoko Productions* 1967

Sombrita (*Boken Shonen Shadar*) *Nippion Hosho Eigasha* y *Toei Doga* 1967

Fantasmagórico (*Golden Bat/ O Gon Bat*) *Daichi Doga* 1965-66

El Hombre Par (*Paaman*) Creado por Fujiko Fujio Creador de *Doreamon El Gato Cósmico. Studio Zero* y *Tokio Movie Shinsha* 1967

La Princesa Caballero (*Princess Knight /Ribbon no kishi*) de Osamu Tezuka. *Mushi Productions /Tezuka Productions* 1967

Tritón de los Mares (*Triton of the sea/ Umi no Triton*) *Tezuka Productios* / Tohoku Shinsha 1972

La Señorita Cometa (*Cometto San*) Protagonizada por Usako Kokonoe que, aunque no es propiamente una serie animada sino una serie que mezcla animación con actores, tiene un gran éxito entre el público mexicano. Creada por un genio del cine fantástico japonés: Noriaki Yuasa, y producida por *Daiei Motion Picture Company* 1967-68.

De 1973 en adelante y durante algunos años posteriores, las animaciones japonesas empiezan a desaparecer de la televisión mexicana debido a que existe la creencia de que la violencia en las aun hoy llamadas "Caricaturas", puede afectar a los niños y jóvenes. Y no es sino hasta que aparece una niña alpina traída a México por *Producciones Carlos Amador* que el anime vuelve a hacer de las suyas en la nación azteca, pero esa es otra historia que trataremos cuando nos volvamos a encontrar en estas páginas.

COMICS Y ANIMACIÓN JAPONESA (1)

NUEVO MOTOR PARA LA ECONOMÍA JAPONESA

Maestra TOKIYO TANAKA

Artículo publicado en La Gaceta de Humanidades de la UNAM el día 22 de septiembre del 2004

La película ***El Viaje de Chihiro*** ganó el Premio Oscar a la mejor película de animación en la Academia y ***Atama Yama*** (*La Montaña sobre la Cabeza*) fue nominado al *Oscar* como mejor film de animación en 2003. La última fue galardonada en muchos países, incluyendo el Gran Premio de Annecy para cortometrajes en el *Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy*, en Francia y el premio *ZAGREB2004 Awarded Film* en Croacia. Estos festivales son los principales y más antiguos de su género en el mundo.

La película *El Viaje de Chihiro* fue presentada en las salas comerciales de México. Gracias a esto, la animación (*animé*) japonesa se ha vuelto muy popular hasta entre la gente adulta que no había vista antes una *animé* japonesa. Sin embargo, la otra animación, *Atama Yama* (*La Montaña sobre la Cabeza*), no llegará presentarse en las salas de cine comercial. La película *El Viaje de Chihiro* se estrenó en septiembre 2001 en Japón y sólo en 2 meses, recaudó 26,098,000,000 yenes (2 mil 610 millones de pesos aproximadamente) rebasando la recaudación total de la película *Titanic* en este mismo país. 20 millónes 150 mil japoneses, es decir, uno de cada 6 japoneses ya había visto la película en los primeros 2 meses.

Como es bien sabido, mucho tiempo antes millones de niños, adolescentes y jóvenes de todo el mundo se divertían con *comics y animé* japoneses a pesar de la fuerte crítica y la imposición de la generación adulta y la autoridad. En China, entre 1990 y 1991, se vendieron 6 millones de ejemplares del comic *El Caballeros del Zodiaco*. El 60 % de *comics y animé* que recorren el mondo son japoneses. La industria del *comics y animé*, junto con la industria publicitaria y emisora, alcanzó ganancias por un billón 100 mil millones de pesos aproximadamente, que equivale a la mitad de las generadoras por la industria automotriz y doble de la industria siderúrgica japonesa. La licencia de los caracteres como *Pokemon*, *Kitty*, entre otros, llegó a obtener unos 206 mil millones de pesos.

Frente a esta realidad, el gobierno de Japón fundó el *Centro de Estrategia para Productos intelectuales* encabezado por el Primer Ministro Jyunichirou Koizumi. Su objetivo es dar una nueva imagen de Japón: como *Cool Japan* en vez de la imagen clásica (como *Kamikaze, Harakiri, Geisha*, entre otros). Para la industria del *comics y animé* se van a aplicar 3 proyectos:

1. Modernización del sistema financiero para el desarrollo más competitivo de pequeñas compañías y creadores independientes.

2. Organizar Convenciones y premiaciones para explorar creadores nuevos y jóvenes.

3. Promover la exportación en un sistema organizado, ya que sólo en China la pérdida por la piratería de Pokemon llegó a unos 500 millones de pesos.

Las grandes firmas japonesas como *Mitsui* y *Mitsubishi* no se quedan atrás. Ya están incorporadas a este comercio tan atractivo. Parece ser que el *boom* del *comics y animé* japoneses no va a ser una moda pasajera. La formación psicológica de niños, adolescentes y jóvenes tendrá que ver con *comics y animé*, aunque la generación adulta, quien creció sin estos, no quiera aceptarlo.

El fuerte interés de niños, adolescentes y jóvenes por este género japonés nos hace pensar que las razones de su entusiasmo no son únicamente la violencia o sexo que contienen o que a las nuevas generaciones les da pereza leer y analizar textos. Posiblemente habrá otra explicación más adecuada para este fenómeno. Parece que este *boom* nos está dando un mensaje sobre la generación juvenil. ¿No sería conveniente conocerla?

(Fuentes de las cifras presentadas: NIKKEI NET BizPlus 2004)

ANGEL SA

Por: Jorge Tulteca Ledesma

Sin duda, Kaori Yuki es una artista de gran trayectoria dentro de las artes de la historieta japonesa. Desde 1987 comenzó su carrera profesional al publicar *Hana to Yume*, con su singular toque de personajes oscuros que transmiten mucho del sentimiento que ella intenta expresar. A lo largo del tiempo ha sido conocida por mangas tales como *Conde Caín*, *Los chicos de al lado* y por supuesto *Angel Sanctuary*. Esta última es la obra por la cual se le conoce a nivel mundial y de la cual, o has visto cuando menos alguna ilustración o seguramente la has oído mencionar. Resulta siempre fascinante echar a volar la imaginación y crear historias con trasfondo judeo-cristiano que giren en torno a la eterna lucha de ángeles y demonios y su relación con los mortales que, por gracia o desgracia, llegan a cruzarse en su camino alguna vez en la vida.

¿Y si no se qué demonios es Angel Sanctuary?

Bien, pues no te preocupes demasiado, ya que de entrada puedo decirte que la serie animada basada en este manga está completamente disponible en *DVD* dentro de la república mexicana. La historia se centra en Alexiel, el ángel caído que encabezó la rebelión en contra de Dios, y que tras su descenso de las alturas reencarnó en un adolescente de nombre Setsuna. Este chico tiene una hermana llamada Sarah, ambos viven con su madre. El joven admite desde tiempo atrás que tiene una pasión por su hermana (de la manera en que no debiera), y a su vez Sarah parece demostrar lo mismo. El hecho de experimentar su amor mutuo y ser sorprendidos es lo que los mantiene en suspenso por un largo rato, pero las cosas darán un giro marcado cuando Setsuna descubra su naturaleza divina y el acecho del que es víctima por parte de seres celestiales e infernales.

El arte va mucho más allá de lo que habías visto

El estilo que tiene Kaori Yuki para ilustrar puede bien parecerse al de algunos otros autores enfocados en historias oscuras, tristes y con orígenes mágico-misteriosos. Sin embargo, la bien lograda expresividad en los rostros y la saturación extrema del color en la composición general de la imagen, dan como resultado un trabajo digno de admirarse más de 694 veces. La disposición de este libro es muy similar a la de otros *mangakas*. Recordemos primeramente que allá en oriente, los libros se leen de derecha a izquierda.

Historias con trasfondo judeo-cristiano que giran en torno a la eterna lucha de ángeles y demonios, y su relación con los mortales.

NCTUARY

LOST ANGEL

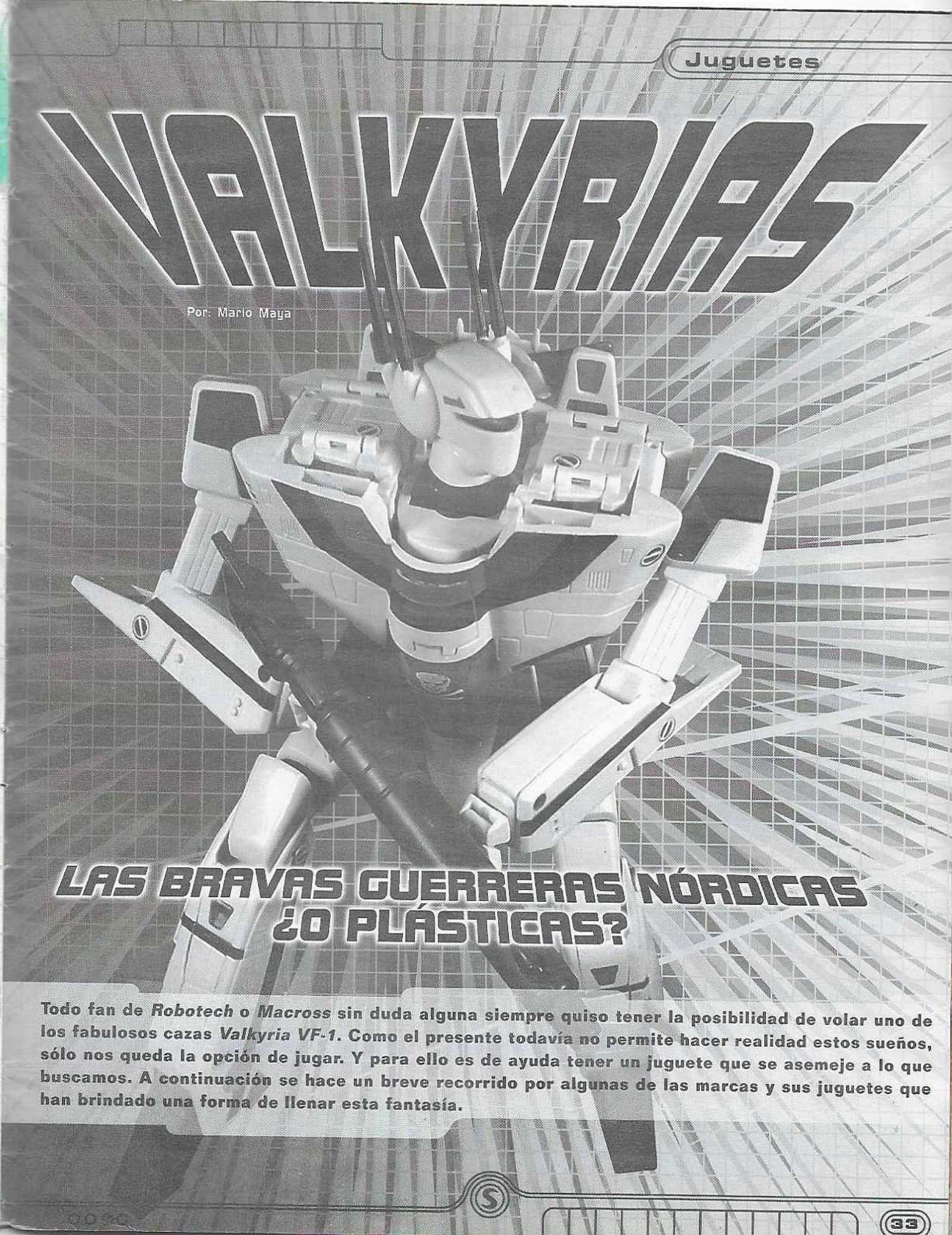
El estilo que tiene KaoriYuki para ilustrar puede bien parecerse al de algunos otros autores enfocados en historias oscuras, tristes y con orígenes mágico-misteriosos.

Una primera sección comprende las ilustraciones en blanco y negro (extraídas tanto de la historieta como de alguna ilustración original) que nos muestran a los personajes en diferentes ángulos y con manejos diversos de las pantallas de puntos o tramados. En ocasiones es divertido encontrar experimentos de la autora en donde busca perfeccionar su técnica. Y si bien es sabido que para el blanco y negro las técnicas no pueden ir mucho más allá de los carboncillos, las tintas china e india, y los tramados de puntos, la variedad encontrada en el trabajo de color los dejará con la boca hasta las rodillas. Es siempre admirable poder apreciar una ilustración donde las acuarelas, los acrílicos y las anilinas son combinadas hasta conseguir un acabado homogéneo. En su mayoría, encontraremos ilustraciones de los personajes (ya sea solos o conviviendo), y una que otra variación de estilo. Lo que es digno de apreciación artística es la cuestión de la saturación del color, que nos resalta la vitalidad que la autora busca mostrar en sus personajes. Cabe destacar que encontrarán algunas combinaciones de color y alto contraste como es el caso de una ilustración de Sarah (la hermana de Setsuna), la cual aparte de mostrar un estilo distinto de dibujo que el habitual, denota el juego que Kaori busca al desproporcionar anatómicamente la figura de esta chica hasta darle una estilización agradable.

Como una recomendación final les sugiero que no esperen demasiado del *DVD* después de ver el libro de arte de *Angel Sanctuary*, ya que desgraciadamente los *OVA* sólo llegaron hasta el tercer episodio y de ahí en adelante la única manera de continuar esta historia es a través del manga.

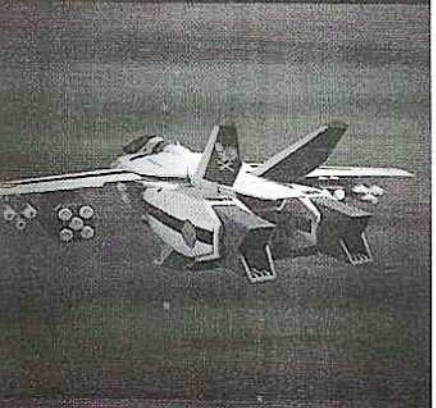
VALKYRIAS

Por: Mario Maya



LAS BRAVAS GUERRERAS NÓRDICAS ¿O PLÁSTICAS?

Todo fan de *Robotech* o *Macross* sin duda alguna siempre quiso tener la posibilidad de volar uno de los fabulosos cazas *Valkyria VF-1*. Como el presente todavía no permite hacer realidad estos sueños, sólo nos queda la opción de jugar. Y para ello es de ayuda tener un juguete que se asemeje a lo que buscamos. A continuación se hace un breve recorrido por algunas de las marcas y sus juguetes que han brindado una forma de llenar esta fantasía.



***B**andai* es un nombre con larga tradición, en especial para los amantes de *Robotech/Macross*, puesto que por muchos años fue la marca que hizo realidad los sueños de tener una *valkyria*. La verdad, el principal valor de los *VF-1* de escala 1/55 de *Bandai*, como el de selectos juguetes antiguos, es la cuestión sentimental para el coleccionista adulto, respaldada por una excelente calidad, difícil de encontrar en los juguetes actuales. Recientemente, en ocasión del vigésimo aniversario de *Macross* en Japón, se volvieron a lanzar estas *valkyrias* y con ello muchos coleccionistas tuvieron oportunidad de completar su colección sin pagar precios excesivos.

A nivel mundial, *Toynami* tiene la licencia para producir los juguetes de la franquicia *Robotech*, incluyendo las *Valkyrias VF-1* de la saga *Macross*. , la colección original que incluyen las naves de *Rick Hunter*, *Ben Dixon*, *Roy Fokker*, *Max Sterling* y *Miriya Sterling*; más una extra basada en el videojuego. Además, se crearon los *Fast Packs* para los cazas de *Hunter* y los *Sterling*. Estos productos vienen empaquetados bellamente en una caja con aspecto de libro de color azul y detalles en dorado, ésta se abre y contiene del lado izquierdo algunos esquemáticos y datos sobre el *VF-1*, del lado derecho encontramos una ventana transparente que muestra el juguete en modalidad de robot con sus accesorios alrededor. El lomo del empaque muestra una ilustración del personaje y juntas forman una magnífica «fotografía» del recuerdo. El juguete incluye varias partes metálicas, especialmente las barras giratorias y la parte exterior de las piernas. El detalle en el fuselaje es decente. Sin embargo tiene problemas para igualar colores entre las partes plásticas y las metálicas y la cabina está pobremente detallada. Como extra, cuenta con un *led* en el "ojo" que prende de color verde. Tristemente, la modalidad de caza es la menos favorecida, pero en robot es bastante adecuada y de las mejores en *gerwalk*. Es una mejor representación de aquellas primeras versiones de *Bandai*, pero definitivamente no tiene esa calidad. Aún así se recomendada para los fans a los cuales solo les interesa *Robotech* y los coleccionistas que aprecian el paquete como parte importante del coleccionable.

Continuando con la variedad del mercado japonés, se encuentra *Banpresto* (subsidiaria de *Bandai*). Esta compañía produce una serie de *valkyrias* de una escala aproximada a 1/100, sorpresivamente, de muy buen aspecto, bastante apegado al diseño original en cualquiera de las modalidades y una amplia articulación. Con una primera serie dedicada a la serie original de TV de *Macross*, una segunda dedicada a la película *Macross: Do You Remember Love?* -que incluye los *Fast Packs*- y un precio económico, se podría pensar que está serie es ganadora. Lo es, hasta cierto punto, pero la baja calidad del material es problemática, por decir lo menos; es normal que las extremidades se caigan solas, es difícil ponerlo en distintas posiciones sin que se venga abajo y en los modelos con *Fast Packs* es raro que estos permanezcan en su lugar. Debido a que es la *valkyria* más accesible del mercado no es mala idea adquirir una para evaluarla personalmente.

En este recorrido no podía faltar *Yamato*, con tres líneas de juguetes transformables de *Macross*. Una extensa gama de variantes y versiones más fieles a los diseños originales de Kawamori. No es de extrañar que sea la marca favorita de muchos. La línea 1/72 incluye cazas transformables de la serie *Macross Plus: YF-19, YF-22* y *VF-11*. Para la serie de escala 1/60, *Yamato* tiene prácticamente toda variante *VF-1* aparecida en la serie

original y la película. Desde el popular *VF-1S* de *Roy*, hasta el obscuro *VE-1 Elintseeker* de reconocimiento, todas las variantes de los protagonistas y secundarios. Los *VF/VT* de entrenamiento con cabinas para dos pilotos también están ahí y por supuesto no faltan los "carne de cañón", los *VF-1A* cafés. Ahora si todo esto parece insuficiente para el coleccionista serio, no hay de que preocuparse, además de las versiones con *Fast Packs*, existen las armaduras *GBP-1S* incluidas con algunas variantes o por separado para armar sus propias versiones, y los *Queadlunn-Rau* tienen para rato. Hablando del juguete como tal, en general es una de las mejores representaciones, quizás la segunda mejor, debajo de su hermano mayor 1/48. Sin embargo tiene detalles, el hecho de separar las piernas para volverlas a colocar en otro lado no es del agrado de muchos, el tamaño impide que haya verdadero detalle en la cabina y el piloto. Aún un precio moderado y una enorme variedad para escoger solo una o conseguir todas, hace de esta línea una de las más atractivas actualmente. Cuando el precio no es restricción, llegamos a la línea 1/48 de *Yamato*, fácilmente la mejor línea de juguetes transformables de los *VF-1*, no era para menos, el mismo Shouji Kawamori supervisó personalmente el desarrollo de este producto, usándose herramientas *CAD/CAM* para su diseño. Todo esto queda demostrado sencillamente al observar la línea aerodinámica del fuselaje, la diversidad de puntos de articulación, la exactitud y suavidad con la que la modalidad caza impide imaginar que hay un robot escondido, la cantidad de características y detalles especiales como las turbinas, alerones, antena retráctil, radar, cabina altamente detallada, etc. El catálogo actualmente cuenta con una diversas variantes y de distintos personajes, tanto de TV, como de la película, además de una edición limitada *Low Visibility VF-1A*.

Desafortunadamente, para los fans y coleccionistas en México, el adquirir este tipo de juguetes es complicado y costoso; por un lado, aunque existe la posibilidad de adquirir vía Internet los productos, la disputa comercial con China impone un exorbitante 350% de impuesto a las importaciones cuyo origen sea de dicho país. La situación para los productos con licencia *Macross* es más complicada, dado que por problemas legales, teóricamente ningún producto de estos puede ser vendido fuera de Japón, eso significa que los ejemplares que llegan al continente son importados por particulares o empresas pequeñas, lo que limita su distribución y aumenta su costo.

Estos productos vienen empaquetados bellamente en una caja con aspecto de libro de color azul y detalles en dorado.

Para saber más del tema, les sugerimos entrar al foro de

www.macrossgeneration.com

sitio mexicano dedicado a la saga de *Macross*, donde seguramente los ayudarán los fans conocedores.

HAKUJADEN

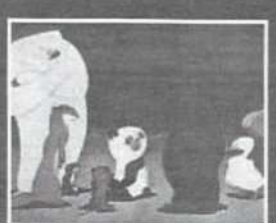
Panda y la Serpiente Mágica

Por: Adile

La competencia animada

En 1957, el productor japonés Hiroshi Okawa estaba abrumado por el enorme éxito que los estudios de *Walt Disney* obtenían por sus películas alrededor del mundo; mientras que en Japón - aunque se producían películas animadas desde 1917 - estas no poseían un gran impacto en ningún nivel de su producción y ninguna era exportada a nivel mundial.

Okawa fundo el estudio *Toei Doga*, que era subsidiaria del poderoso *Estudio Toei*. Con este apoyo tras el, Okawa escogió una historia clásica china acerca de un joven caballero llamado Xu-xian que se enamora de una misteriosa joven, Bai Niang Nang, quien es en realidad la reencarnación de una serpiente mágica, sin embargo un mago local la cree un demonio y hace todo lo posible por separar a los jóvenes amantes. En 1958 la película *Hakujaden* (*La leyenda de la Serpiente Blanca*) fue estrenada convirtiéndose así en la primera película a todo color en Japón, y en donde, como dato curioso, solo trabajaron dos artistas de doblaje.



No se sorprendan si nunca han escuchado hablar de esta película antes, ya que su versión original nunca fue comercialmente liberada en los Estados Unidos. Cuando por fin fue traída a los cines americanos fue re titulada como *Panda y la Serpiente Mágica* y fue sometida a un extraño trabajo de doblaje (aunque extrañamente se conservaron las canciones en su idioma original), lo que originó que al observar la película parecía que estabas viendo dos películas al mismo tiempo, una con la grácil historia visual japonesa y la otra con la absurda banda sonora americana.

De entrada, en la versión americana la narración corría a cargo de Marvin Millar, en ese entonces la estrella del show de televisión *The millionaire*. Con un tono de voz excesivamente solemne y muy seria. La voz de Millar parecía que buscaba adormecer a los espectadores; además, nunca alteraba el tono de voz, sin importar lo que sucediera en pantalla. La narrativa marcaba detalle a detalle todo lo que pasaba con los personajes e incluso sus sentimientos. Cuando los personajes llegaban a hablar las voces seleccionadas para ellos no coincidan para nada con el aspecto del personaje, donde uno de los ejemplos más tristes es la voz que le dieron a un pato parlanchín donde, y aún no se si fue homenaje o fusil, le dieron la misma voz que al pato Donald.

En la película, el joven protagonista tiene dos mascotas, una era un travieso oso panda llamado *Panda* y un cauteloso panda rojo llamado *Mimi*. En la versión americana transformaron a *Mimi* en un gato rojo, sin importarles que visualmente hablando no se pareciera en nada a los felinos. Además de la trama principal, *Panda* y *Mimi* disfrutaban de sus propias aventuras durante la película como en donde toman control de una banda de un astillero formado por sucios animales (con el pato incluido) mientras buscan a su joven dueño que fue mandado como esclavo después de descubrir que la mujer que ama es en realidad una serpiente.

Lo inexplicable de la traducción

Como pueden notar *Panda* y la Serpiente prácticamente nunca aparecen juntos en la misma escena, por lo que no explica por qué la nombraron así, y el asunto no termina ahí. El doblaje empobrece muchísimo el trabajo de animación realizado en *Hakujaden*, tanto en escenas cómicas como una en la que *Panda* y *Mimi* bailan sobre una hilera sin fin de tambores, como en las escenas de amor entre Xu-xian y Bai Niang Nang hasta llegar a la escena clímax de la historia en donde, en medio de una tormenta marina, la serpiente blanca revela su verdadera forma y sentimientos, esta escena sobrepasa y por mucho cualquier otra escena similar creada por *Disney* en los años 50.

Incluso existe la anécdota en donde un joven estudiante, al ver *Hakujade*, quedó conmovido hasta las lágrimas por la belleza y gracia de la película; lo que lo motivó a seguir la carrera de animador. El nombre de esta persona era Hayao Miyazaki, director de *Estudio Ghibli* y de películas como *El viaje de Chihiro* y El Increíble Castillo Vagabundo entre otras.

Otra razón por la que *Panda y la Serpiente Mágica* es poco recordada es por la poca campaña de difusión y publicidad realizada por la compañía *Globe Internacional* frente a las siguientes películas que llegarían al mercado americano: *Alakazam el Grande*, traída por *American Internacional Pictures* y *Magic Boy* distribuida por la *MGM*. Poco después, la versión americana de *Panda y la Serpiente Mágica* fue liberada en video por la ahora extinta *Family Home Entertainment* pero las copias fueron sacadas de copias de contrabando o de versiones dañadas del filme en formato de 16 mm.

Es posible encontrar (con cierta dificultad) otras copias de *Hakujaden* en mejor estado en otros países como Francia, en lo que la *Toei* se anima a realizar alguna versión remasterizada del filme original, y la merece, su importancia histórica es enorme en el mundo del anime.

HAKUJADEN/Production: Toei Animation/1958

PIERROT Co.,Lt.

Por: Adile

Cuando la risa se vuelve anime

Yuji Nunokawa llevaba ya tiempo trabajando en el renombrado estudio Tatsunoko Production (famoso por la serie Gatchaman o Fuerza G como fue conocido aquí en México), pero él deseaba algo más. Deseaba llevar sonrisas al público, justo como lo hacen los payasos de los circos que a él tanto le gustan. Así que tomando como su logotipo la cara de un payasc sonriente, nombrando a su nueva compañía como un payaso francés el cual es ya un sinónimo en Japón para referirse a los payasos en general y contando entre sus filas con gente tan talentosa como Hisayuki Toriumi (director de Gatchaman), Mamoru Oshii (director de Ghost in the Shell) y Mari Kitayama (diseñadora de personajes en series como Yu Yu Hakusho y Tokio Mew Mew) entre otros, inauguró el 7 de marzo de 1979 su sueño: Studio Pierrot Co., Lt.

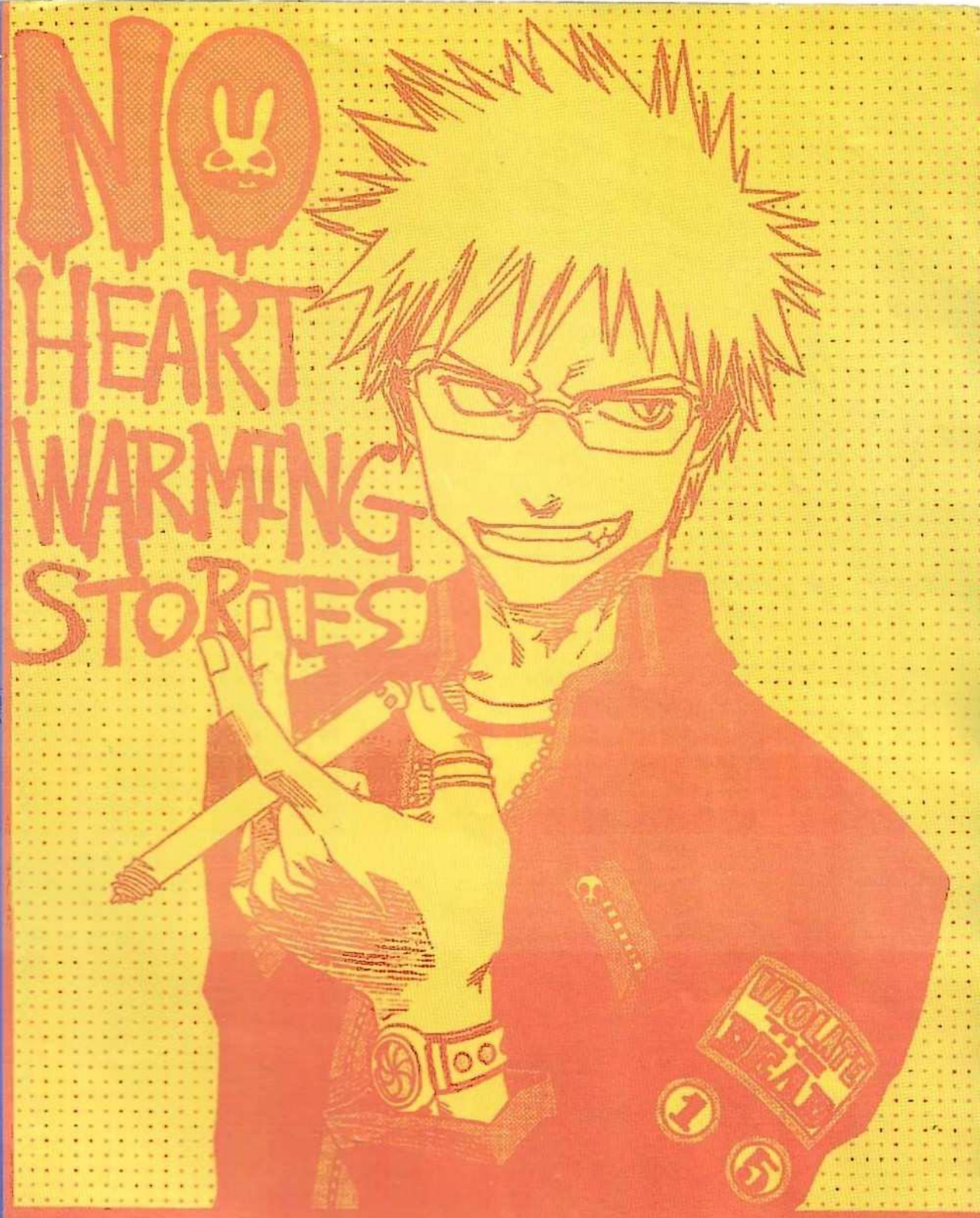
El comienzo de un gran estudio

A partir de entonces, y apoyado por compañías como Fuji TV y Kitty Films, Estudio Pierrot pronto comenzó a desarrollar productos muy bien aceptados por el público, siendo su primer éxito la serie Nirusu no Fushigi na Tabi (Wonderful Adventures of Nills) que estuvo al aire desde 1979 hasta 1980. Poco tiempo después, en 1981, Pierrot tomo el encargo de adaptar al anime una de las series de la famosa autora Rumiko Takahashi: Urusei Yatsura (Lum, la chica invasora) lo cual representaba un gran reto ya que esta obra era muy apreciada por sus seguidores, quienes no quedaron para nada decepcionados, ya que se supo adaptar muy bien el estilo de dibujo de la mangaka con respecto a la versión animada.

La gran respuesta al proyecto de Urusei Yatsura, la cual se mantuvo al aire poco más de cinco años, le permitió al Studio Pierrot poder trabajar en lo que sería la primera OVA (Original Video Animation) en la historia de la industria del anime japonés, surgiendo así el 12 de diciembre de 1983, con 82 minutos de duración y con el apoyo de Bandai Visual: Dallos en donde nos cuentan como en un futuro cercano la humanidad ha acabado con los recursos naturales de la tierra y se han mudado a la luna, en donde comienzan a surgir serios conflictos y actos de terrorismo contra el gobierno federal

Con el correr de los años Studio Pierrot cambio su nombre a Studio Pierrot Co., Lt. a la vez que realizaba algunas de las series y ovas más queridas por todos los fanáticos del anime y manga como son: Kimagure Orange Road, Rumic World (1985) Yu Yu Hakusho (1992) Key: the metal idol (1994) Fushigi Yuugi, Ninku (1995) Aka-chan to Boku, Sonic the Hedgehog: the movie (1996) Hyper Police, CLAMP Campus Detectives (1997) Fancy Lala, Neoranga, Yoiko (1998) Naruto, GTO, Power Stone (1999) Ayashi no Ceres, Super Milk Chan!, Saiyuki (2000) Tokio Mew Mew, I"s (2002) Bleach (2004) Wonder 3 (2005) entre muchas otras en las que ha participado como co-productor

NO HEART WARMING STORIES



BLEACH

ブリーチ

Headhittin'

de la tierra; es en medio de este conflicto en el que surge un ser llamado Dallos que busca restaurar la paz.

Para este momento ya era claro que Studio Pierrot quería romper con todos los estándares establecidos hasta el momento, por lo que el público no pudo evitar sorprenderse al ver como arremetió contra el género de las "chicas mágicas" con su nueva serie Mahou no Tenshi Creamy Mami en donde una chica común y corriente obtiene grandes poderes para convertirse en ¡Una cantante pop! Que lucha contra las hordas de fans que la persiguen todo el tiempo por conseguir un autógrafo ¿Imaginaban otra cosa?

No sólo es un simple estudio

Además de todo esto, Studio Pierrot también cuenta con una escuela de animación propia en donde jóvenes talentos pulen sus habilidades al lado de sus ídolos de la industria para así estar listos para la producción y realización de la siguiente generación de animes.

Como pueden ver, Studio Pierrot se caracteriza por trabajar en conjunto no solo con los mejores artistas mangakas del momento, sino también con las compañías líderes en su ramo como Bandai, Capcom y Digital Manga, esta última ha anunciado su apoyo total a Studio Pierrot para co-producir y vender junto con ellos series de anime y mangas enfocados al mercado estadounidense, así como la venta de series originales producidas por Studio Pierrot. Y quizá lo que fue el comunicado más importante del Sr. Hikaru Sasahara, presidente de Digital Manga fue el mostrar sus intenciones de abrir una sucursal de la escuela de animación del Studio Pierrot en el continente americano, con lo que el sueño de miles de fanáticos se podría volver realidad.

Para el Sr. Yuji Nunokawa, la emoción, el llanto y las risas en su estudio de animación no han parado aún después de más de 20 años de trabajo y éxitos continuos. ¡Y sinceramente, no quisiéramos que fuera de otra manera!

DEL GANADOR DEL OSCAR® HAYAO MIYAZAKI
CREADOR DE 'EL VIAJE DE CHIHIRO'

EL INCREÍBLE CASTILLO VAGABUNDO

HOWL'S MOVING CASTLE

"Los pequeños llevarán a sus papás.
Los papás regresarán con sus hijos... La película animada del año"

- PETER HILL, The Times

スタジオジブリ作品
STUDIO GHIBLI

NIPPON TELEVISION NETWORK DENTSU
TOSHIO SUZUKI
HAYAO MIYAZAKI

ZIMA

Plus Impresos

OFFSET Y ROTATIVA

Especialistas en catálogos y revistas

Satisfacción total a nuestros clientes

Somos un equipo de trabajo dividido en áreas específicas que cubren todos los procesos de producción.

Nuestra experiencia data de hace 25 años en la impresión de revistas, catálogos, folletería publicitaria, así como volantes, posters, comprobantes fiscales, etc.

La gran capacidad de crecimiento que tenemos y el prestigio con el que contamos en el mercado nos impulsa a estar a la vanguardia, asegurando así el cumplimiento integral de las necesidades de nuestros clientes.

Obrero Mundial No. 804, Col. Álamos C.P. 03400, México D.F.
Telefonos y fax: 55 38 38 60 y 55 38 35 42
pimpresos@prodigy.net.mx
plusimpresos@yahoo.com.mx